APENAS R$ 1,75!

POWER GAME

DICAS, GOLPES E SUPER-HERÓIS NA TV

Nº 3

HOMM CULTURAL

ISBN 1413-392X

03

9 771413 392006

SHURATO, A NOVA MANIA DA TV

GUIA DE ESTRATÉGIA DE UMK 3

ROCKMAN X3

TODAS AS MANHAS

TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES

BAD

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

VENHA CONFERIR
NOSSOS PREÇOS E PRAZOS!!!

cartuchos ★ consoles ★ cd's
acessórios ★ joystick's

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

ATACADO & VAREJO

BAD GAMES

Av. Alberto Byington, 2006 - 1° andar - Vl. Maria - São Paulo - CEP 02127-002
FONE: (011) 955-7373 FAX: (011) 954-3363

SUMÁRIO

POWER GAME
Número 3 · Junho de 96

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
O melhor guia de estratégia está na pág. 6

ROCKMAN X3
Corre atrás do vilão na pág. 28

FINAL FIGHT 3
Briga de rua na pág. 24

FIGHTING ELEVEN
A bola rola na pág. 38

Ilustração de capa: ***KIPPER***

POWER TV

Shurato	42
Power Rangers	44
Liga de Mutantes	45
Batman	47
O que rola no mundo	48

POWER CARTAS

BOA PRA TUDO

Parabéns pela iniciativa de fazer esta revista, é boa para comprar, boa para guardar e gostosa de ler. Falem de International Super Star Soccer 1, 2 e Deluxe.

Odilon Marcelo
Contagem

Falou Odilon, o futiba já está rolando nesta edição, o Deluxe é o Fighting Eleven.

PEDIDOS

Oi *Power Game*, gostei muito das edições 1 e 2 muito bem feitas. Gostaria de ganhar uma camiseta e um adesivo.

André Moura
São Paulo

Valeu André, obrigado pelos elogios. Só não estamos fazendo camisetas. Abraço

CARDÁPIO NOVO

Pessoal da melhor revista do planeta, quando eu vi a revista na banca pensei que era igual a Herói, aí eu vi que era de videogame. Valeu galera!

Ely José
Hamsi
Santos

Ely, adoramos a força que você deu. Suas perguntas estão respondidas nas edições 2 e 3.

MUNDO POWER

O negócio é bater, mas é preciso também um pouco de tática. Por isso você ganha nesta edição um guia com o melhor jeito de lutar com cada guerreiro de Ultimate MK 3 para SNes, Mega, Saturn e arcade. Quem se liga no Rockman, leva 10 páginas de dicas quentíssimas para detonar na versão X3 para SNes, Saturn e P.Station. E mais muita porrada com Tekken 2, Street Zero 2, Real Bout e Final Fight. E Shurato mostra que veio para arrepiar na sua TV. Até mais, galera!!

Êta revista boa!

ESCREVA PRA GENTE!!

POWER GAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

COM A FORÇA

E aí pessoal da *PG*, foi detonante o número 1, com matérias muito atuais. Para uma revista que está começando foi um estouro, falando de todos os lançamentos mundiais em games e o que há de novo na TV. Que a força esteja com vocês!

Ederson Ramos
Campinas

Valeu Ederson, quanto à assinatura, ainda estamos estudando. Quem sabe daqui pouco tempo você vai poder ter sua PG *todos os meses na sua casa, sem precisar ir à banca. Não seria o máximo?*

O QUE PEGA É O MEGA

Estou adorando a revista de vocês, só que tem de ter mais dicas para o Mega Drive!

Luciano Rodrigues Gomes
Taboão da Serra

Luciano, se você é chegado em estratégia, dê só uma olhada no guia do Ultimate Mortal Kombat 3 nesta edição, é estratégia pra jogador de War nenhum botar defeito. O problema é que o mercado anda fraco de novos jogos para Mega. Mesmo assim, espere por pelo menos três superjogos para Mega na próxima edição. Abração, Luciano, e fique ligado em PG*!!*

GOL ANULADO

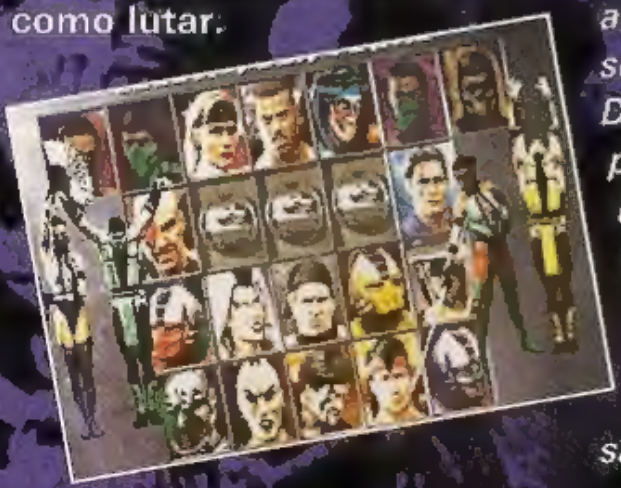
Duas coisas saíram erradas na edição 2 de Power Game, ambas na matéria do Tekken 2. Para saber a maneira certa de jogar com o mestre Kazuya Mishima, veja matéria nest edição, nas páginas 20 e 21. O golpe Kiriashi Gedankyaku de Kazuya também saiu errado. O correto é o seguinte:
→, solte o direcional, ↓, ↘, soco esquerdo e chute direito.

ARCADE/SATURN/MEGA/SNES

PARE DE DAR SOCO À TOA. VEJA O MELHOR JEITO DE LUTAR COM AS FERAS DE UMK3

ULTIMATE MK3

Com esta superlista de estratégias, você vai saber o que fazer em cada situação com cada um dos lutadores. Quais os melhores combos, a melhor hora para atacar, como se defender, enfim, como lutar.



REPTILE

O Spit do Reptile é perfeito quando o oponente está pulando para trás. As Force Balls devem ser usadas sempre de duas em duas, para que, no caso de acerto, ambas peguem o adversário em cheio. O Slide, como o de Sub-Zero, só deve ser acionado em combos, para não ser bloqueado. O seu Elbow Dash deve ser usado uma vez por luta. Quando é acionado na hora certa, pega o adversário de calça curta. E, como com Smoke, depois de ele ficar invisível, aplique um golpe inesperado, 2 boas sugestões são o Run Up e o Sweep.

ERMAC

O Teleslam de Ermac tem um alcance de quase meia tela. Por isso, não use-o se não tiver certeza de que vai acertar o adversário. O Fireball não é o seu forte, pois tem um pequeno alcance vertical e tira pouca energia. Assim como Scorpion, seu telepunch pode ser usado em combos e possibilita de dois a três hits. Os combos CB e SB são bons para começar e possibilitam bastante hits. Exemplos de golpes que usam todos os special moves: CB, SB, Jump Kick, Telepunch, Fireball, Run Up, Teleslam e Uppercut.

JAX

Jax tem um golpe bem eficiente, o Double Fireball. Com duas bolas de fogo, uma sempre acerta, a não ser que o oponente abaixe ou bloqueie. Um combo fácil de 6 hits: duas Fireballs, Gotcha Grab e aperte repetidamente SB. O Gotcha só vale a pena para ser usado em combos. O Shadow Punch é uma boa maneira de afastar o oponente e, nos cantos, você pode iniciar um combo com até 16 hits. O Ground Slam leva muito tempo para ser acionado, possibilitando que o oponente acerte um Jump Kick ou um soco. O Backbreaker deve ser acionado uma vez por round, porque se você usá-lo muitas vezes, os oponentes, quando pularem, vão dar um chute imediatamente, impedindo que você acione o Backbreaker. Lembre-se sempre que o Jax é um lutador muito lento, por isso corra bastante com ele.

Lento, mas fácil de controlar. Jax é uma boa pedida para quem está começando em Mortal Kombat

COMANDOS

CB - Chute Baixo
CA - Chute Alto
SB - Soco Baixo
SA - Soco Alto

ULTIMATE MK3

CLASSIC SUB-ZERO

O Slide é o melhor golpe do ninja azul, use-o sempre que puder. Após o Slide, se o oponente não bloquear, ele pula. Pegue-o com um Uppercut. Classic Sub-Zero possui 2 dos mais belos combos do jogo, mas eles não tiram muita energia. Para mais danos, em vez de um Slide, dê SA, SA, ↓ + SB, Jump Kick, pule mais tarde para chutar no topo e, em seguida, dê um Sweep (← + CB). O oponente levanta e fica tonto. O outro combo

serve contra oponentes humanos, não tem efeito contra o computador. O Slide é eficiente de 2 modos: quando o adversário correr em sua direção e quando estiver esperando pelo Ice Pool. Em geral, eles esperam por um Jump Kick ou Jump Punch e não estão em posição de bloquear o Slide, o que leva ao Ice Pool. Esse golpe é bom para manter os oponentes longe. Mas se seu inimigo é um lutador defensivo, vá na direção dele como se fosse acionar um combo e dê um Ice Pool. Se você estiver na distância certa, vai acertá-lo e ele provavelmente vai contra-atacá-lo. Defenda ou dê um Slide. Para finalizar, o Horizontal Freeze, que pode ser usado contra o computador no nível fácil. Ele não vai reagir. Contra oponentes humanos, a coisa fica mais difícil, pois eles vão bloquear na hora "h", e, se perceberem o truque, vão correr em sua direção. É aí que você deve dar o Horizontal Freeze novamente.

SHEEVA

Os combos de Sheeva machucam bastante, por isso use-os quando puder. O seu Stomp só é eficiente contra Shao Kahn e Motaro, por isso só use com eles. Além disso, esse golpe machuca pouco, leva tempo para se dar e prepara para um combo. O Fireball é bom quando os adversários estiverem pulando em sua direção. Se você acertar, acaba com o cara que estiver perturbando sua vida.

O forte de Sheeva são os combos Se estiver lutando contra ela, é bom não chamá-la de 4 braços

MILEENA

O Roll de Mileena nunca deve ser usado contra lutadores que bloqueiam bem. Se alguém bloquear, você vai rebater e provavelmente levar um Uppercut, um Roundhouse ou outro golpe. Mas se usado direito, conectado com um Jump Kick, você pode realizar um combo de 5 hits com o Roll, em seguida um Jump Kick, Roll e High Punch. O combo SA, SA, CA, CA, → + SB também serve para começar esse combo. O Teleport Punch é bom contra oponentes que bloqueiam bastante, pois Mileena rebate muito longe para dar um Uppercut, a primeira coisa que se pensa em fazer quando algum lutador bobeia na sua frente. O seu Sais é perda de tempo, pois não machuca, leva 2 segundos para carregar e não inicia nenhum combo. Se você, mesmo assim, insistir em usá-lo, acione no ar, porque ele pode impedir qualquer Air Attack, isso se acertá-lo.

ULTIMATE MK3

SINDEL

O melhor golpe de Sindel é o Scream. Seu alcance é pequeno, mas se o oponente estiver perto, é ótimo para começar um combo. A Fireball também é útil em combos. Você pode dar um combo de 2 hits se emendar um Jump Kick. Dê o Jump Kick e, logo depois, um Air Fireball. O Flight é inútil, pois o oponente pode congelá-lo. O Fireball normal é fácil de se acionar e possui um pequeno alcance vertical. Mas lembre-se de usá-lo com cuidado.

KANO

Você raramente vai precisar usar os combos de Kano, ele é um lutador muito defensivo. Todos os seus golpes, exceto o Shoke, jogam o oponente do outro lado da tela. Não use muito o Cannonball, porque depois da primeira vez ele fica muito previsível. Eles vão bloqueá-lo e virão para cima de você para acertar um Uppercut ou acionar um combo. O Knife Swipe é ótimo porque ataca avançando sobre o adversário. Você começa o golpe do outro lado da tela e ainda acerta o cara. O Knife Throw é um pouco lento, mas também acerta tanto no ar como no chão. Além disso, é mais forte do que os projéteis normais e você pode ir para cima e acionar um combo. O Choke deve ser usado com o oponente no ar e com grandes chances de atacar. Golpe bom contra Kung Lao quando ele estiver se teletransportando.

O vilão Kano é um lutador para quem gosta de ficar na defesa

STRYKER

As Bombs do Stryker têm quase o mesmo alcance. Cuidado com as High Bombs que passam por cima do oponente se ele estiver muito perto. O Trip é tão eficiente quanto a Sweep e ainda tem um maior alcance. O Throw é bom quando o inimigo estiver bem próximo a você. Se você acioná-lo de longe, o adversário vai bloquear e partir para cima com um Uppercut ou um Combo. O Gun, uma excelente opção de ataque, raramente é bloqueado, a não ser quando você luta contra o computador. Quando o inimigo estiver do seu lado, use-o durante o Uppercut Combo.

SMOKE

O Harpoon de Smoke tira menos de 30% de energia, a não ser no combo. Você pode dar, à sua escolha, o Jump Kick, Telepunch e o Harpoon combo, mas quando acioná-los não se distancie. O Invisibility é mais garantido quando estiver lutando contra um amigo, pois o computador sabe onde você está. Contra oponentes humanos, quando você está invisível, acione o Telepunch para surpreendê-los. É difícil que bloqueiem o golpe.

LIU KANG

Para dar o Bicycle Kick de Liu Kang não precisa ficar segurando o botão. Um truque para isso: segure o botão até ouvir "Fight!" e solte quando a luta começar. Ele vai acionar da mesma maneira e é um bom jeito de começar a luta. O Flying Kick é rápido, mas tira pouca energia. É uma boa maneira de afastar o oponente. O Fireball normal é bom para surpreender inimigos que sempre abaixam e ficam esperando que você ataque para contra-atacar. O combo é devastador, por isso tente encurralá-lo no canto com um Flying Kick, acionando o combo. Ele é longo, e mesmo que o oponente bloqueie alguns hits vão entrar.

ULTIMATE MK3

SUB-ZERO

Sub-Zero é o melhor lutador contra oponentes saltitantes. Se pularem na sua direção, pule também e acione o Ice Clone. Ele acerta quase sempre, deixando o cara aberto para um High Punch, Straight Freeze ou Uppercut. Se você der um Jump Kick é provável que ele bloqueie, por isso, ao acertá-lo acione o Ice Clone. Funciona em 50% das vezes. Só use o Straight Freeze bem de perto, ou quando o oponente pular ou aterrisar. Acione no máximo à distância de meia tela, acertando-o no ar. Os Vertical Freezes são bons contra quem corre, arremessa muito e gosta de dar combos com sua guarda baixa. Nesse caso, acione o Vertical-Freeze-In-Front. Só use o Slide durante combos, para não ser bloqueado.

SCORPION

Você pode acionar o Big Combo de Scorpion sempre que acabar um Jump-Over-And-Kick-The - Back-Of-Their-Head ou um Hop Kick. De o Hop Kick, o Telepunch, o Spear, o High Punch, o High Kick e o Back Kick. O Spear é melhor se você acertá-lo com o oponente caindo de um pulo. Depois, de um combo. Não use muito o Air Throw, o cara vai chutá-lo no ar.

SEKTOR

Sektor tem um ótimo combo que usa três do seus golpes: Heat-Seeking Missile, Jump Kick, Telepunch, Regular Missile. Seus mísseis só devem ser usados de perto ou durante combos. Já os mísseis Heat-Seeking podem ser usados a qualquer hora. O Teleport Punch só deve ser usado no ar

Cuidado com o venenoso Scorpion. O ninja amarelo possui um arsenal de bons especiais

NIGHTWOLF

Os combos de Nightwolf podem ser acionados a qualquer hora. Eles são bons, a não ser quando bloqueados, pois deixam uma brecha e tempo de sobra para o contra-ataque. O Axe Uppercut afasta o inimigo e quase nunca é bloqueado. Além disso, é ótimo para iniciar um High Punch, Roundhouse ou Shadow Shoulder. O Arrow é inútil, mas o Reflect Shield é o melhor golpe do jogo. É fácil de se dar e acerta o oponente com sua própria arma.

KABAL

Um alerta com Kabal: quando ele termina o Spinning e a cabeça do inimigo começa a rolar, ele emenda um special move, por isso, tome cuidado! O Grinder, ou Ground Slam é bom contra caras que pulam. Quando o inimigo estiver bem no alto, comece o golpe. Você provavelmente vai acertar, dependendo de onde estiver na tela. O Fireball pode ser usado após todos o Jump Kicks, essa é uma boa estratégia.

Os combos de Nigthwolf são fáceis de acionar

SHANG TSUNG

Shang Tsung pode transformar-se em vários personagens, confundindo o adversário com diversos estilos de luta. Seus golpes tiram bastante energia e levam a grandes combos, porém difíceis de acertar. Só use as Horizontal Fireballs com o oponente pulando para trás ou para frente. As Vertical Fireballs parecem eficientes, mas podem ser bloqueadas, dando chance para um combo ou Uppercut. Se conseguir acertar, esteja pronto para lançar 3 Fireballs de trás para frente. Caso consiga fazer isso na hora certa, o oponente vai voar sobre você, levando as Fireballs em 6 hits.

ULTIMATE MK3

Apesar de parecer com Kitana e Mileena, Jade tem seus próprios truques escondidos na manga

JADE

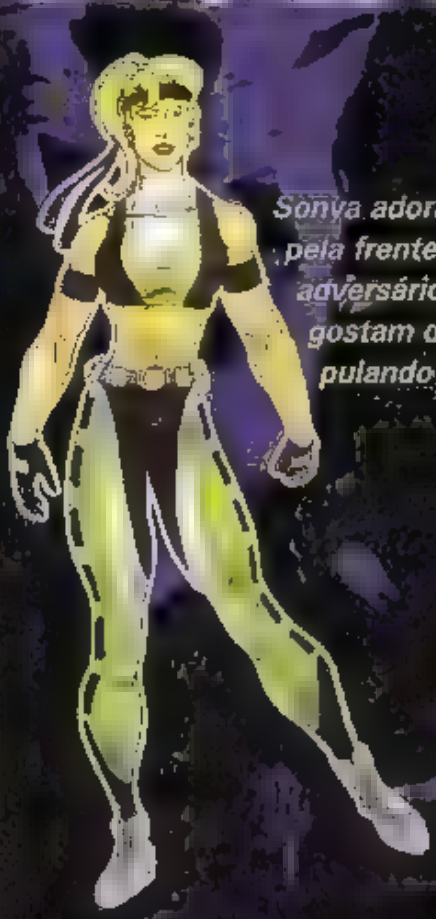
A invencibilidade de Jade é eficiente com qualquer oponente. Como todos os lutadores atiram projéteis, você pode bloqueá-los. Os seus bumerangues devem ser usados à distância e de vez em quando. Se não conseguir acertar um bumerangue o adversário vai atirar um projétil, então você aciona a invencibilidade, o Run Up e o Combo Away. O Smoke Kick é bom em qualquer momento que você puder usá-lo.

KITANA

Kitana tem ótimos combos que usam seu golpe Fan Lift. Você pode dar o Fan Lift, o Jump Kick, Fan Throw, Square Wave e mais alguns outros. O seu Fan Throw pode ser acionado no ar, é a melhor maneira de usá-lo. O Fan Lift é eficiente quando estiver nos cantos, quando pular por cima de alguém ou contra adversários que têm golpes com movimentação por trás da tela (ex: Teleport Punch). Ele pode ser bloqueado, mas não confie muito. O Square Wave também é eficiente contra inimigos que gostam de pular.

CYRAX

O Net do Cyrax é um bom golpe se você gosta de arremessar oponentes. Se for bloqueado, você pode ir para cima e arremassá-lo enquanto estiver bloqueando. Além disso, você pode esperar ele parar de bloquear e ir para cima com um combo. Os Time Bombs são bons contra quem acha que pode bloqueá-lo. Contra outros, é melhor não usá-lo.



Sonya adora atacar pela frente adversários que gostam de ficar pulando

SONYA

Sonya tem um ótimo golpe, o Upward Bicycle Kick, que é perfeito contra oponentes que adoram pular. Você também pode acertar o oponente com esse golpe quando ele estiver avançando para cima de você. Quando ele chegar até a distância de uma rasteira, acerte o Bicycle Kick. Os Rings são meio arriscados, porque tem um pequeno alcance vertical, mas são bons para afastar o oponente. Outro golpe eficiente contra inimigos que pulam bastante é o Square Wave Punch. Esse golpe é fácil de fazer e sempre afasta o inimigo quando você estiver preso nos cantos. O Grab sempre surpreende o oponente e nao dá tempo para bloquear. Se por acaso, você for bloqueado, prepare-se para um combo. Além disso, você tem garantido um combo de pelo menos 2 hits: dê um Jump Kick, em seguida, logo que cair no chão, faça o Grab. Você vai pegá-lo quando ele estiver caindo e arremessá-lo para trás.

KUNG LAO

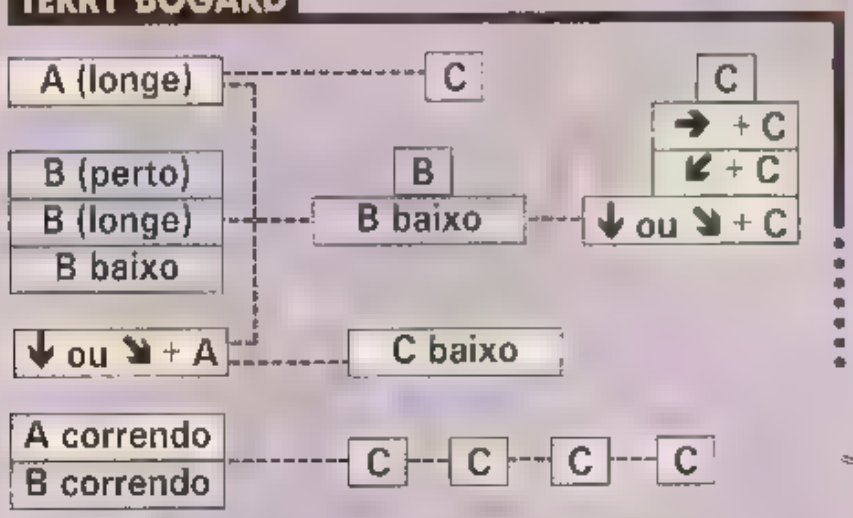
O Teleport de Kung Lao é perfeito para iniciar um combo. Você dá um Teleport, Jump Punch e um combo e eles contam como um combo só. O Hat Throw é bom contra oponentes agachados. A única função do Bullet Kick é durante o 2-hit combo: pule, chute no ar e o Bullet Kick para finalizar. O Spin funciona se o outro estiver pulando ou dando um Jump Kick. Esse golpe tem a força de um Uppercut.

UMA FÚRIA DE ATAQUES FATAIS PARA DERROTAR GEESE HOWARD!

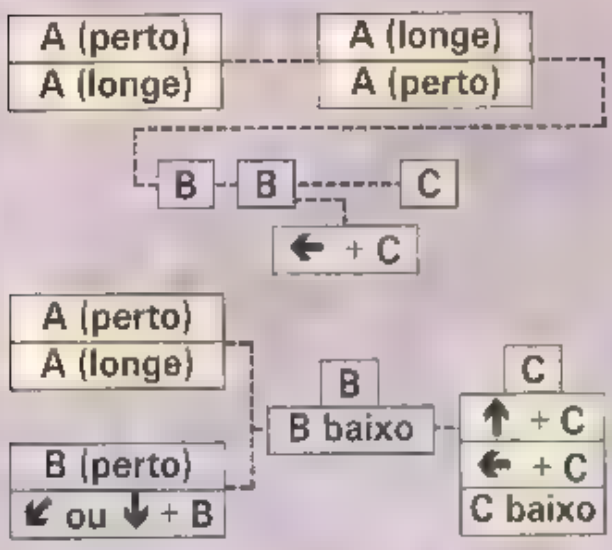
Fatal Fury - Real Bout não vive só de golpes especiais. Todos os caras podem detonar com os combination attacks, ataques em sequência que não dão chance para o adversário. Nas tabelas apresentadas nesta matéria, estão todos os combination attacks. Basta ver o primeiro golpe e ir prosseguindo, a seu gosto. Alguns caras, como o Billy Cane, acertam 10 vezes com uma única combinação. Além disso, as combinações trazem efeitos diferentes dos golpes comuns. Alguns jogam o inimigo para outro plano, outros fazem o cara voar longe. Agora, seus inimigos estão fritos, e Geese Howard também!!!

Terry Bogard é um dos especialistas em combos. Manda bala

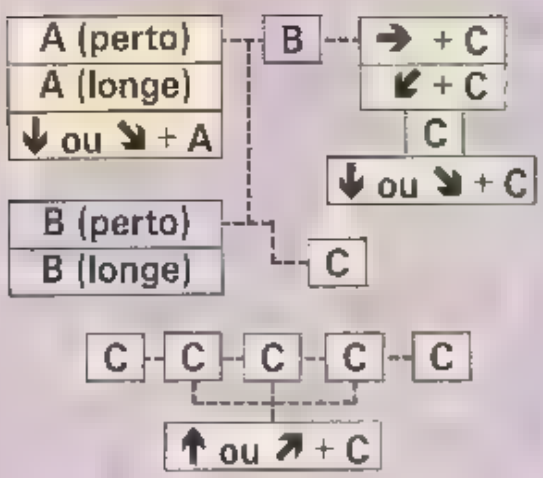
TERRY BOGARD



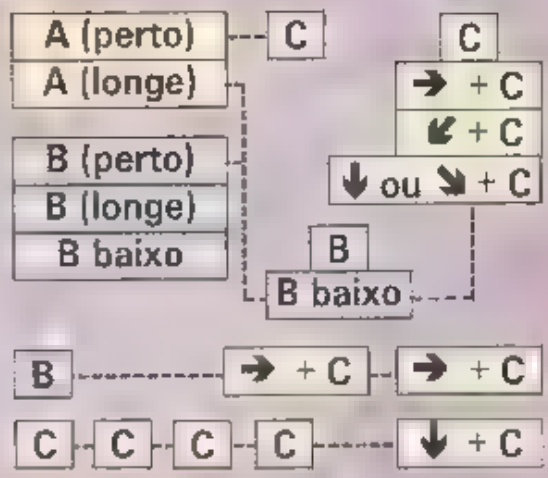
DUCK KING



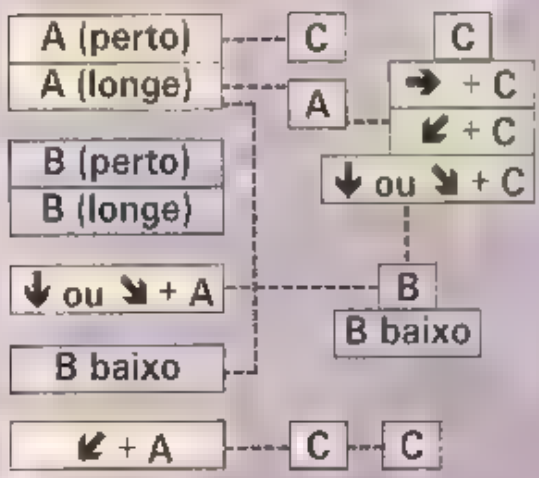
BOB WILSON



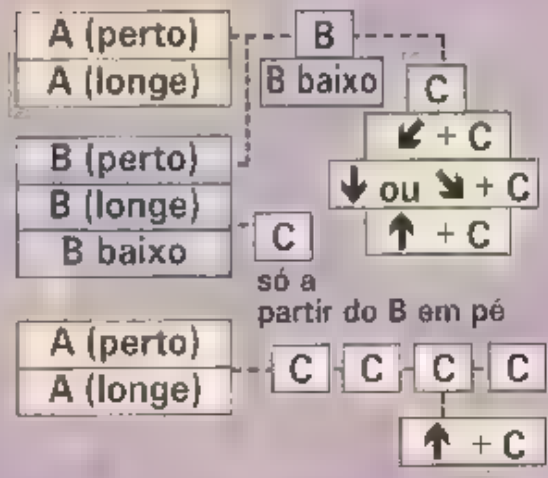
S. MOTIZUKI



HON FU



FRANCO BASH



JOE HIGASHI

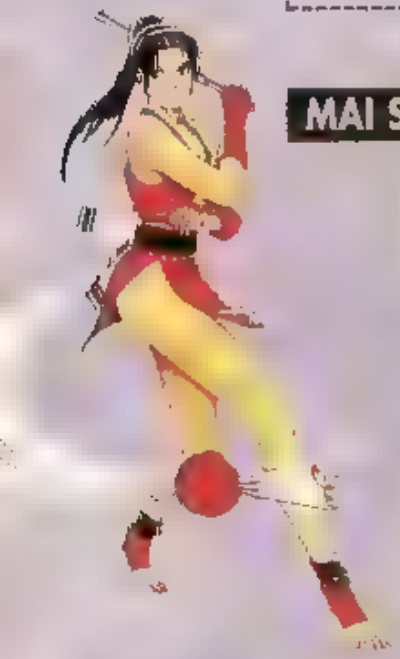
- A (perto) / A (longe) / ↓ ou ↘ + A → C
- B (perto) / B (longe) / ↙ ou ↓ + B → B baixo → C / → + C / ↙ + C / ↓ ou ↘ + C
- ↙ + A → C → C
- ← + A → C → C → C → C

J. CHON SHU/REI

- A (perto) / A (longe) / A (longe) → A → C / → + C / C baixo
- B (perto) / ▮ (longe) / B baixo → B → B baixo

BLUE MARY

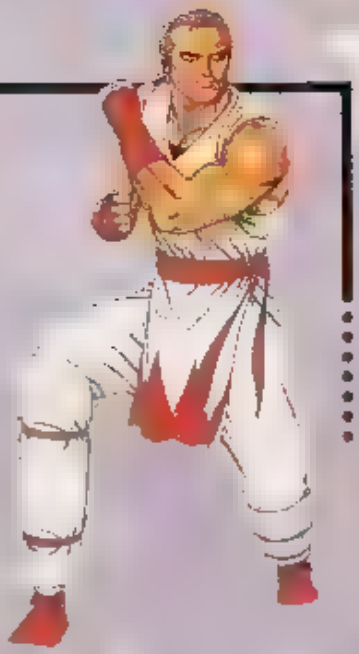
- A (perto) / A (longe) → C → C / ← + C / ↙ ou ↘ + C / ↓ + C
- B (perto) / B (longe) / B baixo → B → B baixo
- → + C → Mary Snatcher



MAI SHIRANUI

- A (perto) → C
- A (longe) → A → C / → + C / ↙ + C / ↓ ou ↘ + C
- B (perto) / B (longe) / B baixo → B → B baixo
- A baixo → A → C baixo
- B (perto) / B (longe) → C → C

ANDY BOGARD



A (perto)
A (longe)
↓ ou ↘ + A

B (perto)
B (longe)
B baixo

B
B baixo

C
→ + C
↙ + C
↓ ou ↘ + C

C — C — C — C — → + C

KIM KAPH WAN

A (perto)
A (longe)
A baixo

B (perto)
B (longe)
B baixo

B — B — C — C

B baixo

C
→ + C
↙ + C
↓ ou ↘ + C

C (longe) — C

BILLY KANE

A (perto)
A (longe)
A baixo

B — ↓↘→ + C

A (perto)
A (longe)
A baixo

C — C
→ + C
C baixo

B
B baixo — B baixo

R. YAMAZAKI

A (perto)
A (longe)

B (perto)
B (longe)
B baixo

B
→ + B
↓ + B

C
→ + C
↙ + C
↓ ou ↘ + C

B (perto)
B (longe)

→ + C
C

B (perto)
B (longe)

C — C

← + C
C
→ + C

GEESE HOWARD

A (perto)
A (longe)
↓ ou ↘ + A

A
A baixo

B (perto)
B (longe)
B baixo

B

C
→ + C
↙ + C
↓ ou ↘ + C

→ + C

A (perto)
A (longe)

C — C — C

TEKKEN 2

TODAS AS MANHAS DE ROGER E KAZUYA

Agora você vai poder detonar com Roger (Alex) e Kazuya (e suas transformações). Veja no box de dicas como fazê-lo. Aí, é só ver os golpes e sair distribuindo porrada!!!

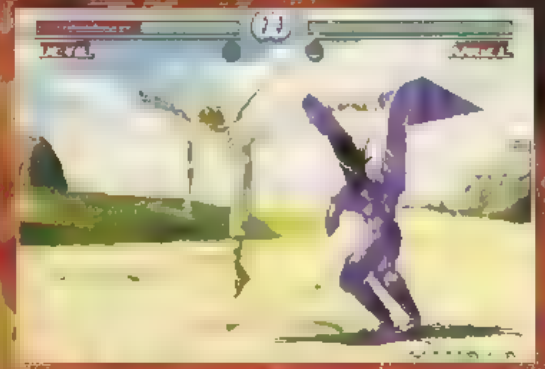
ANGEL/ DEVIL KAZUYA

One Two Punch: SE, SD
Rasen Fuujinkyaku: ↗ CD,CD
Right Heel Down: → CD
Raijinken: → (solte direcional) ↓↘ SE

Fuüjinken: → (solte direcional) ↓↘ SD
Hasaishuu: ↗ CD, CE
Kuuzankyaku: →→→ CE
Senkourekken: SE, SE, SD
Heel Down: ficando em pé CD, CD
Kikoku Renken: SE, SD, SD
Left Heel Down: →→ CE
Double Upper: ↘ SE, SD
Super Cabeçada: de perto →→ SESD
Naraku Barai: → (solte direcional) ↓↘ CD
*Inferno: SESD
*Devil Blaster: CECD
10 Hit Combo: →→ SD, SE (seguir para os passos 2 ou 3)
Passo 2: CD, CD, SD, CD, CE, SD, SE
Passo 3: SD, SD, CE, CD, CD (seguir para os passos 4 ou 5)
Passo 4: SE, SD, SE
Passo 5: CE, SD, SE
OBS: setas em contorno amarelo devem ser dados em toques. SD é soco direito, SE, soco esquerdo, CD e CE são os chutes direito e esquerdo, respectivamente

Detone com Kazuya

Para jogar com Kazuya, acabe com os 10 lutadores normais. Aí, termine com um sub-chefe e Kazuya estará disponível. Acabando o jogo com esse cara, aí, um Devil Kazuya e a Angel vão dar o ar da graça. Roger e Alex? Entre no arcade mode e vá à 3ª luta. Vença-o com uma sobra mínima de energia para o animal pintar próxima luta. Vença-o e ganhe mais um lutador.



Devil Kazuya e Angel possuem os mesmos golpes. Para acionar Angel, coloque o cursor no Devil e aperte chute

OS MELHORES COMBOS DE STREET ZERO 2

Power Game traz os melhores combos usando o Original Combo. Para fazê-los, você deve encher a energia de Super Combo e apertar, ao mesmo tempo, 1 botão de soco e 2 de chute (ou vice-versa). Quando a tela escurecer, meta os combos desta matéria. Coitados dos seus adversários...

DHALSIM

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Yoga Flame x 2, Yoga Blast x 3

ROLENTO

Combo 1: Sliding forte, (voadora alta e forte x 2 a 4) x 2 ou 3

RYU

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Hadouken forte (7 ou 8 vezes), Shouryuken forte
Combo 2: soco forte x 1 ou 2, Hadouken forte x 3 ou 4, Shouryuken forte e Tatsumaki

SAKURA

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Shououken forte) x 2, Shououken forte

ZANGIEF

Combo 1: soco médio x 14, Screw Pile Driver forte

KEN

Combo 1: rasteira forte, Tatsumaki forte, Shouryuken fraco x 3

GEN

Combo 1: rasteira forte, (Gekirou forte, chute forte em pé) x 5 ou 6

SAGAT

Combo 1: soco médio x 1 ou 2, Tiger Blow (Tiger Crash) fraco x 3, Tiger Blow forte

SODOM

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Jogoku scrape médio) x 4, Daikyou Burning
Combo 2: Jigoku Scrape x 4, provocação

BISON

Combo 1: (soco forte x 1 ou 2, Double Knee Press) x 3
Combo 2: (soco forte, Psycho Ball forte) x 6 ou 7

GUY

Combo 1: soco médio, Houzanto forte x 3, Bushin Sempuukyaku forte

CHARLIE

Combo 1: (soco forte agachado, Summersalt Shell fraco) x 2, soco forte agachado, Summersalt Shell forte

BIRDIE

Combo 1: soco médio x 13, Bandit Chain

ADON

Combo 1: soco forte x 1 ou 2, Jaguar Kick fraco x 4 ou 5, Rising Jaguar fraco e um forte

GOUKI

Combo 1: rasteira forte, Goushouryuken fraco x 3, Goshouryuken forte

ROSE

Combo 1: chute forte x 2 ou 3, Soul Spiral fraco x 4, Soul Spark fraco, Spul Throw forte

DAN

Combo 1: rasteira forte, Dankuukyaku forte, Kouryuken fraco, Kouryuken forte

CHUN LI

Combo 1: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 48 (no canto)
Combo 2: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 30, provocação (no canto)

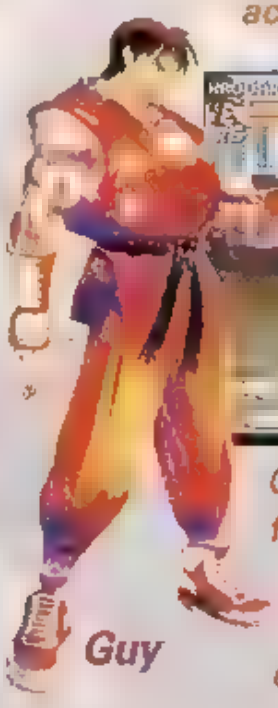
Final Fight 3

PERIGO. MAIS UMA GANGUE ATACA A CIDADE DE HAGGAR E CIA.

Metro City está sob perigo outra vez. Agora é a gangue Skull Cross que está atacando a cidade do prefeito Haggar. Lucia, Guy e Dean estão nessa com Haggar para proteger Metro City. Alguns inimigos de Final Fight I, como Andore, da gangue Mad Gear, dão uma força para a galera dos Skull Cross, pois estão com Haggar atravessado na garganta.

DICA: com Haggar dê ↓↘→ + Y para sair detonando os caras da Skull Cross com o golpe acima

Dean



Guy

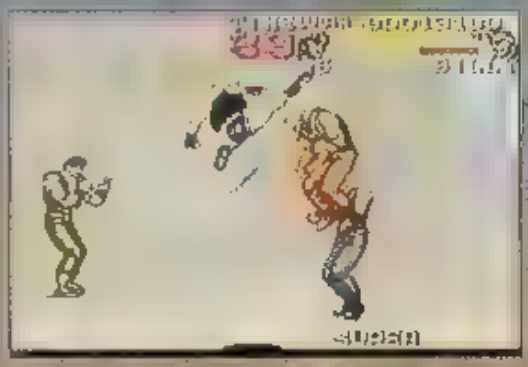
O primeiro chefe é bem fácil, é só agarrar e jogar. Fique longe de sua sombra para ele não esmagá-lo

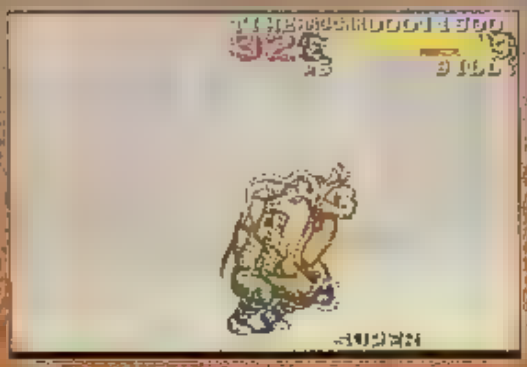
DICA: *não fique frente a frente com esses caras, quando eles correm não dá para acertá-los*

Haggar

Lucia

SUPERGOLPES: acabe com vários carinhas até a barra de energia embaixo da tela indicar a palavra SUPER. Aí só digitar os comandos abaixo. Seja rápido para não perdê-los





DICA: aqui, jogue o inimigo nesta porta para criar uma passagem secreta

DICA: se quiser que a CPU controle o 2º player para você, escolha o modo 2 player auto

DICA: este é o quarto chefe. Só fique longe quando ele pular ou quando pegar sua âncora. De resto, faça como nos chefões anteriroes: agarre-o e mande-o para o chão

DICA: este é 2º mestre.Quando ele estiver caído não fique por perto, pois ele levanta e atropela tudo que vê pela frente

DICA: nesta fase bônus derrube o motorista do trator a tempo de ganhar os pontos

DICA: *na quinta fase, exatamente neste ponto, jogue um inimigo nesta porta e crie outra passagem secreta*

A ganque Skull Cross não vai dar moleza

DICA: *chefe da fase 5. Desvie de seus pulos e desça o cacete e pule para o próximo estágio*

DICA: *nesta parte da fase 6 mais uma passagem secreta*

DICA: *nesta fase bônus vá correndo, pois o tempo é curto para destruir o computador*

DICA: *chefe da 6ª fase, o negócio é tentar acertá-lo depois que ele der suas giradinhas*

SATURN/P.STATION/SNES

ROCKMAN X3

ROCKMAN VAI ATRÁS DO DOUTOR QUE VIROU BANDIDO

Rockman (conhecido como Megaman nos Estados Unidos) e seu amigo Zero são caçadores de robôs ilegais. Na terceira versão da série X, os dois tem de enfrentar Dr. Doppler, que depois de acabar com os crimes na cidade resolveu virar bandido. Pode apostar que tem dedo do seu arqui-inimigo Sigma aí.

EXPLOSE HORNECK
ARMA: Bug Hole

FROZEN BUFFALIO
ARMA: Parasitic Bomb

ACID SEAFORCE
ARMA: Frost Shield

GRAVITY BEETBOOD
ARMA: Ray Splasher

SCISSORS SHRIMPER
ARMA: Triad Thunder

SCREW MASAIDER
ARMA: Acid Rush

SHINING TIGERO
ARMA: Normal

ELECTRO NAMAZUROS
ARMA: Tornado Fang

O TIRO CERTO

FASE 1: Shining Tigero

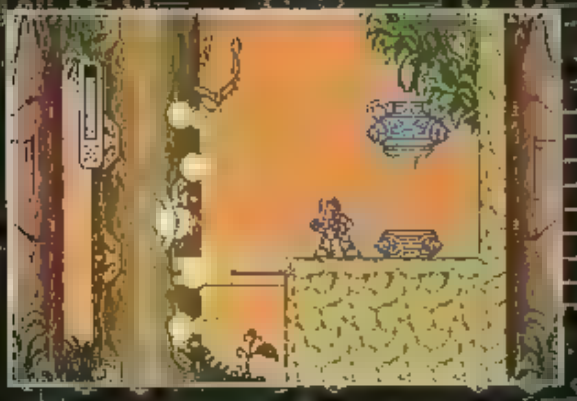
DICA: não dê bobeira, use a plataforma para pegar o tanque

BOSS: tenha muito cuidado com as garras do chefão. Para detenê-lo é só usar e abusar dos tiros simples

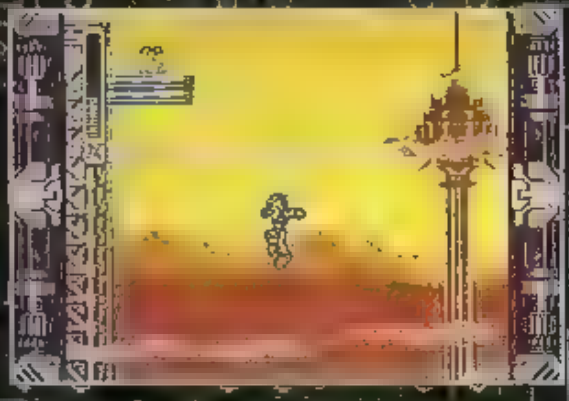
DICA: aproveite a descida para pegar impulso e pular. Todo esse esforço vale uma vida

FASE 2: Gravity Beetbood

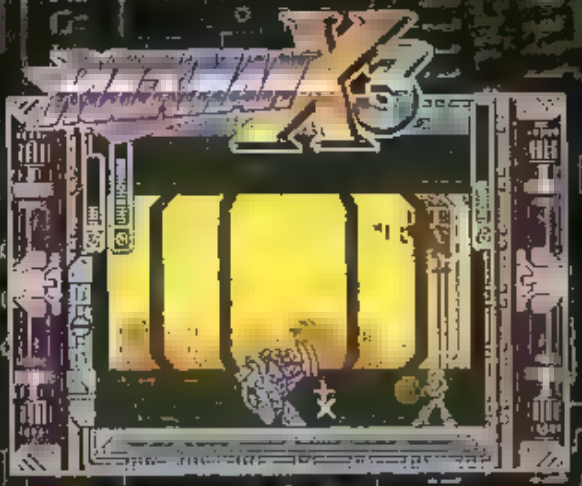
DICA: no início da fase você tem motivo para comemorar. Olha aí uma vida dando sopa



DICA: serviço de pedreiro. Use a broca para perfurar a parede e pegar o ARM-P



DICA: quando precisar alcançar lugares altos, use a bota. Pegue o Change - F

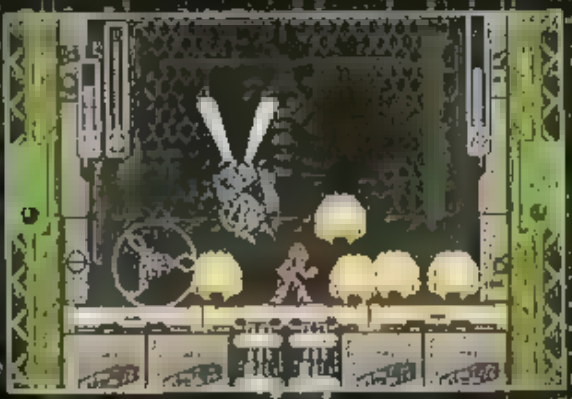


BOSS: espere o chefe vir em sua direção e acerte-o com a Splasher. Proteja-se na parede

FASE 3: EXPLOSE HORNECK

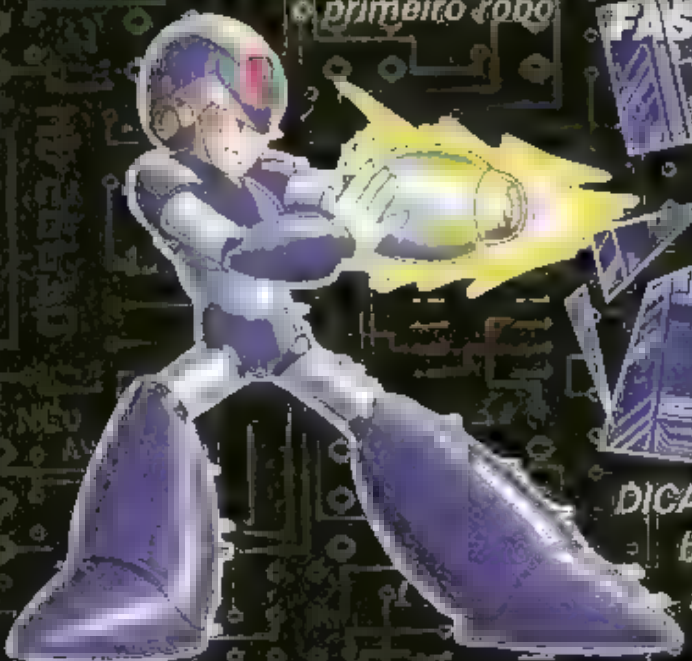
DICA: destrua os caixotes no armazém e encontre o primeiro robô

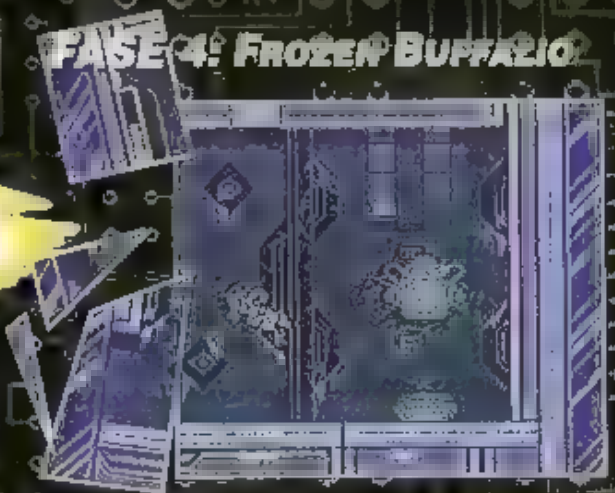
DICA: agora que você encontrou o robô, use-o para pegar essa vida



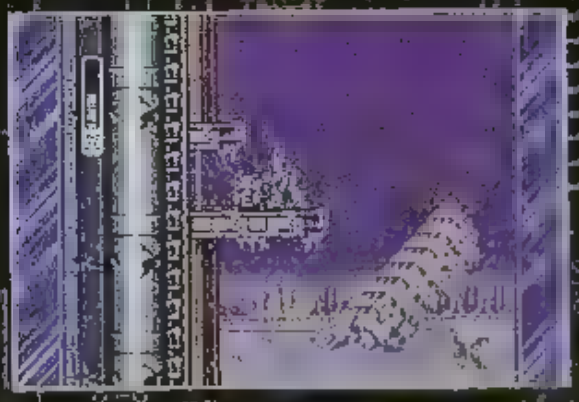
BOSS: use a Bug Hole para roubar a energia do chefe e matar as abelhas

FASE 4: FROZEN BUFFALO

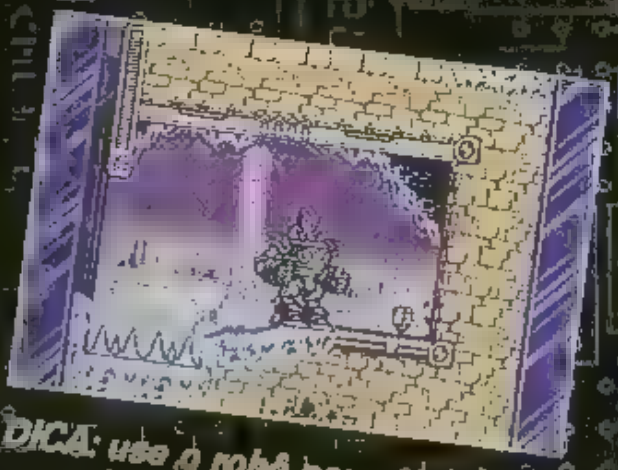




DICA: aqui você encontra uma bota que vai ajudá-lo a alcançar lugares altos

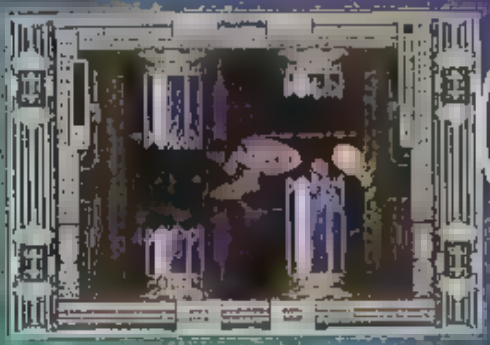


DICA: com suas botas novas alcance essa plataforma e pegue o tank

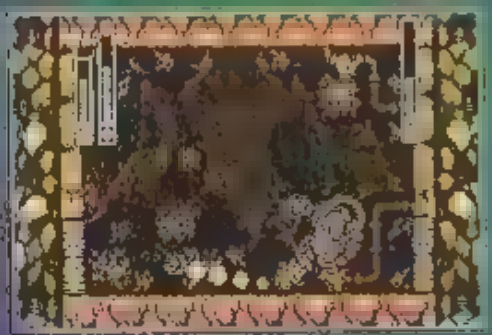


DICA: use o robô para quebrar o gelo. Assim você pode pegar a vida extra

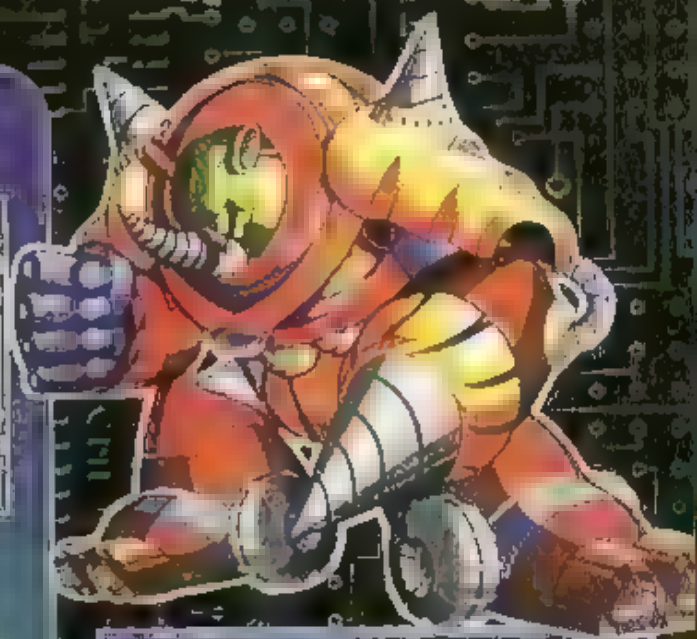
PERIGOS FATAIS

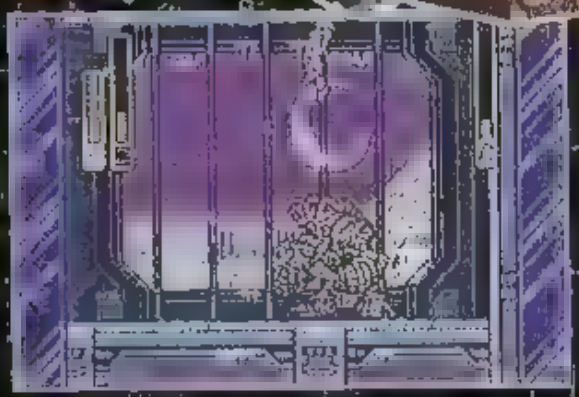


Após a terceira fase, dois inimigos começam a pentelhar. Com este, fique atento às rajadas de fogo



Nesse, apoie-se na parede para se proteger e use a Ray Splasher

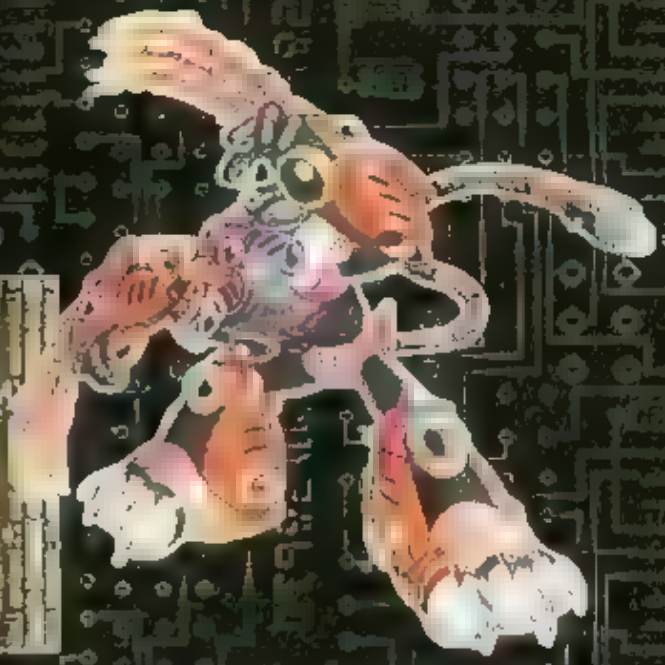




BOSS: use a Parasitic Bomb para matar Frozzen Buffalio. Esse mestre não é difícil, apenas tome o cuidado de não ser atingido por seus raios poderosos

SATURN/PSTATION/SNES

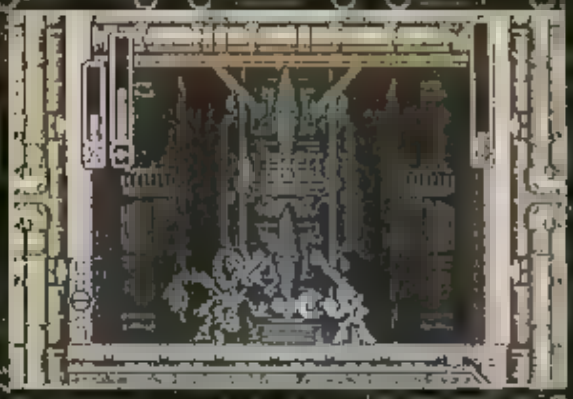
THUNDER FORCE V



FASE 5: ACID SEAFORCE

DICA: não entre a direita, suba para pegar a vida

DICA: use o gelo como escada para pegar o segundo robô



BOSS: quando o chefão pular passe por baixo dele e use a Acid Seaforce

FASE 6: SCREW MASAIDER

DICA: olho vivo, tem um tank bem escondidinho no canto da tela. Não deixe de pegá-lo

DICA: para derrubar a pedra use a Triad Thunder carregada. Aproveite e pegue a vida

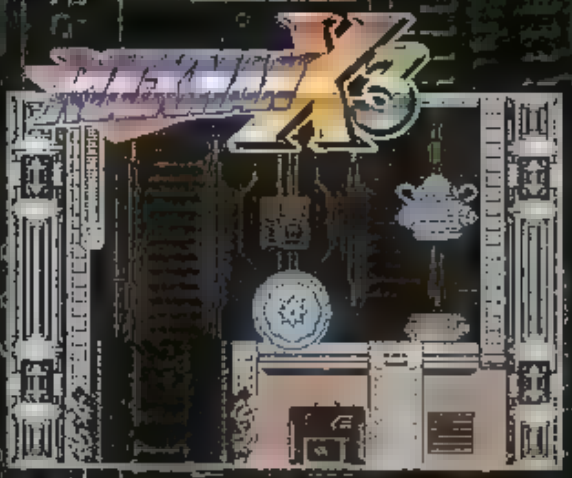
DICA: use o Triad Thunder também na outra pedra. Assim, você ganha esse mapa

FASE 7: EL MASAZUROS

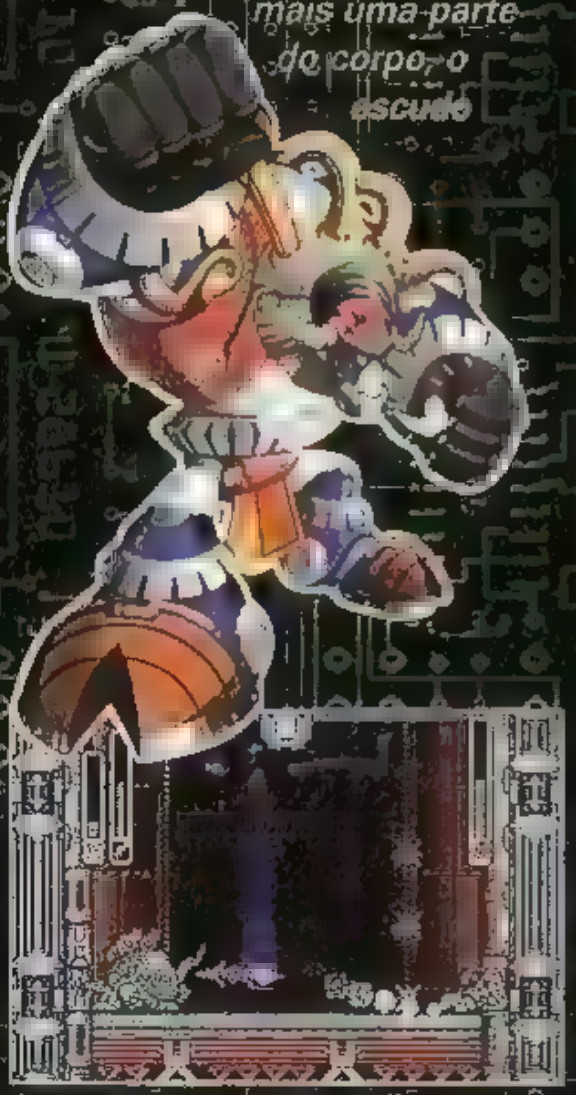
DICA: aqui você tem de dar uma de Homem-Aranha. Use a parede para pegar a vida

BOSS: cuidado com a seqüência de tiros. Detone com a Acid Rush

DICA: com o robô, desça pelo lado direito da tela. Você encontra mais um tank



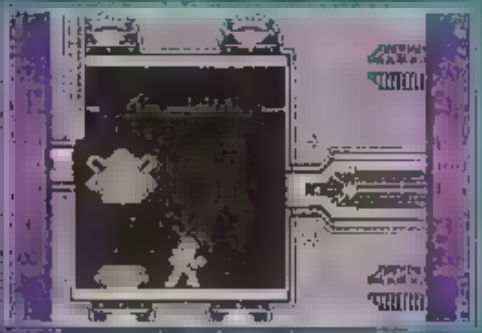
DICA: aqui você vai encontrar mais uma parte do corpo, o escudo



BOSS: use a parede para se proteger dos pulos do chefe. Para acabar com o cara use a Tornado Fang

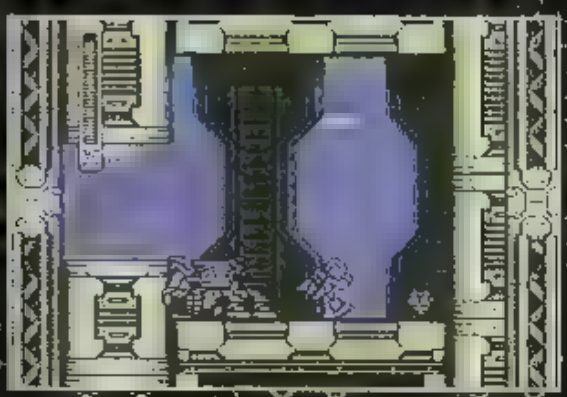
ARMADURA DOURADA

Não pegue itens com "???" para ganhar a armadura. Desça pela esquerda.



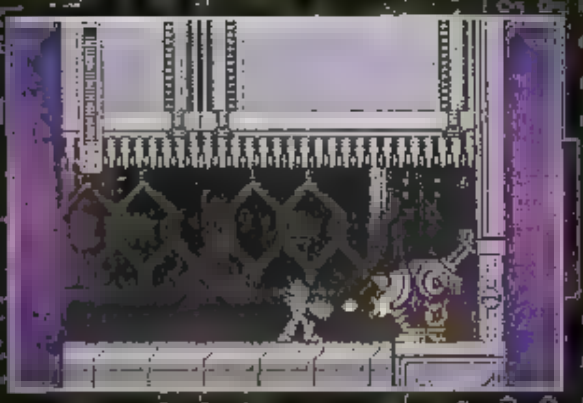
e pegue a armadura. Se você usar continue, vai precisar fazer isso de novo

FASE 8: SCISSORS SHRIMPER

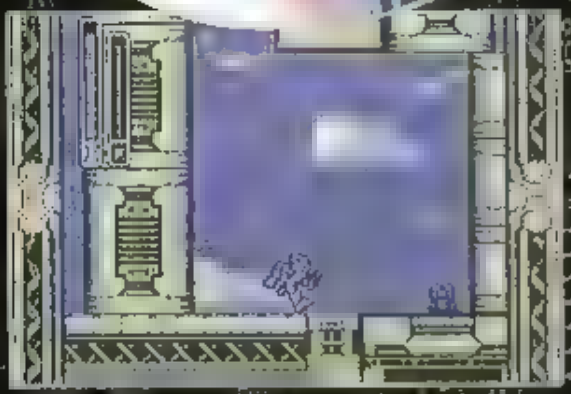


DICA: use o robô e detone essa parede rachada. Pegue a vida

FASE 9: O CASTELO

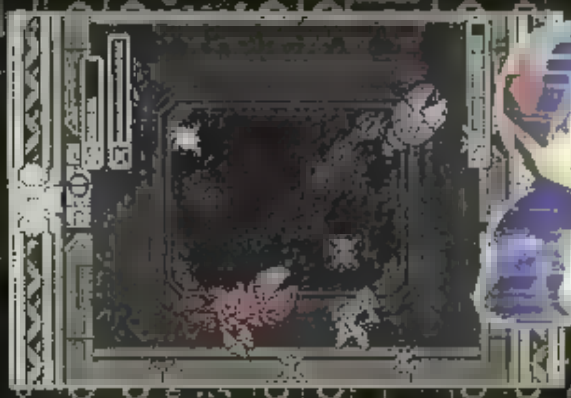


DICA: aqui você tem de ser rápido. Destrua o inimigo antes que ele esmague você com seus espinhos



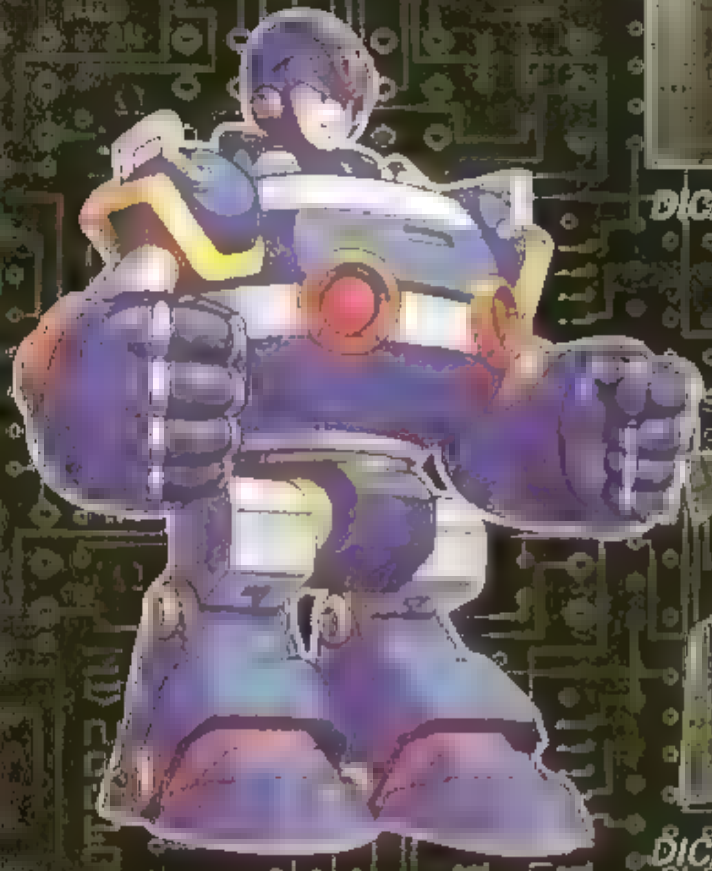
DICA: derrube o bloco de concreto e pegue o robô. Use a Triad Thunder carregada

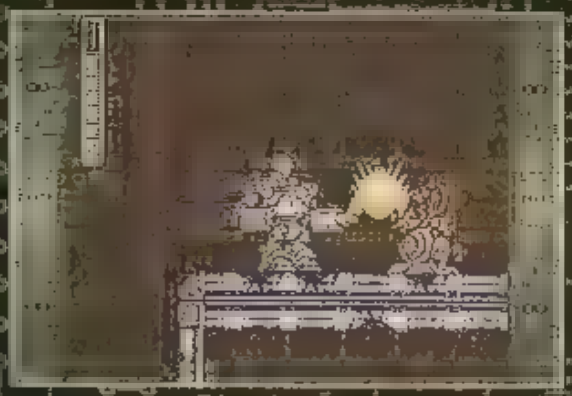
DICA: seja rápido aqui também. Coloque a sua poderosa botinha especial para alcançar lugares altos. Assim você se livra facilmente dos espinhos inimigos



BOSS: tenha cuidado com as garras desse chefe. Para matá-lo, use a Triad Thunder

SATURN/PLAYSTATION/SNES

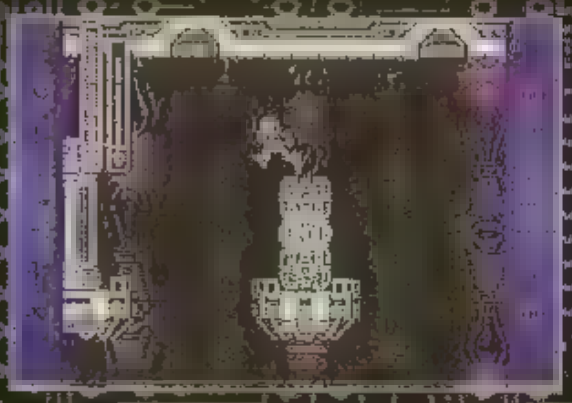




DICA: nos abismos use esse robô para passar com facilidade

DICA: fique esperto! Atire nas plataformas. Assim você as destrói e pode usá-las como escada

BOSS: preste bastante atenção! Quando o chefe usar os braços para atacar proteja-se na parede. Detone sua cabeça com a arma normal carregada.



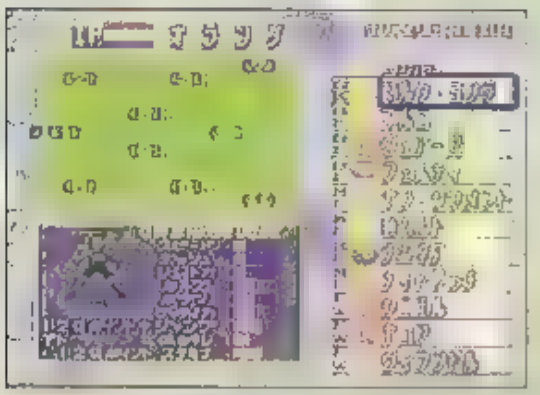
DICA: aqui você vai enfrentar todos os inimigos novamente. Atire no pilar para pegar itens

BOSS: use a arma normal carregada para matá-lo. Assim que conseguir, suba para escapar da larva.
BOSS: detone esse chefe usando tiro normal. Não atire enquanto ele estiver verde!
BOSS: decore a sequência de tiros e acerte a cabeça dele com a Sppining Blade
FIM DA LINHA

TOQUE DE BOLA DE PRIMEIRA

Se você se liga em futiba bem jogado, com gols bonitos, Fighting Eleven II, vai valorizar a sua bola. Segunda versão de Perfect Eleven, vem com 36 seleções de todo o mundo e dá para até 4 jogadores simultâneos. Essa é a versão japonesa, na americana (International Super Star Soccer Deluxe) não dá pra editar os times.

FIGHTING ELEVEN II

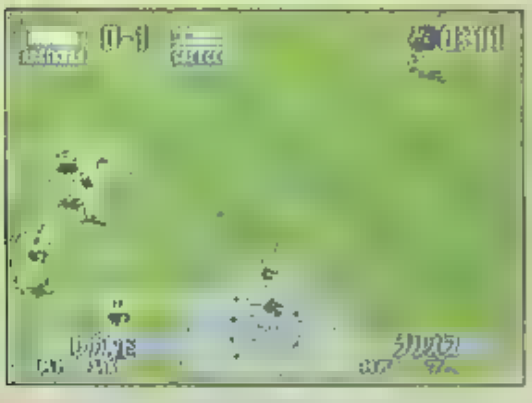


***DICA:** distribua a maior parte das características do goleiro, entre os jogadores, volte ao goleiro e aperte B. Todo time ficará turbinado*

COMANDOS

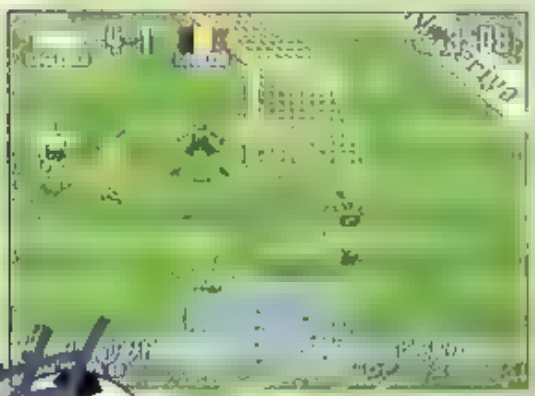
A - Chute alto/Carrinho
B - Toca a bola/Rouba a bola
B Parado - Levanta a bola
Y - Corrida
Y Rapidamente - Drible
L ou R - Muda o jogador
X - Chute baixo/Cabeçada
X + A - Empurrão
Y + B - Tabelinha
Y + A - Levanta a bola com calcanhar

GOLS DE MESTRE



***DICA:** chute deste ponto para pegar o goleiro no contra-pé e marcar um golaço.*

***DICA:** com sua habilidade passe fácil pela zaga, drible o goleiro e mande para as redes*

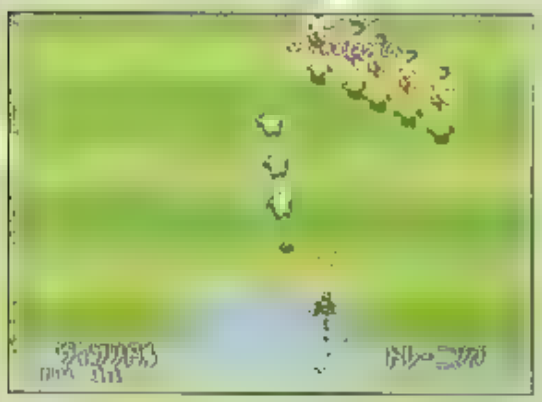


***DICA:** vá até a linha de fundo e cruze para o matador na área, é bola na rede*

FIGHTING ELEVEN

DICA: apertando ■ botão Y rapidamente você dá um drible fácil, bom de usar na área do adversário

DICA: nas disputes por pênaltis, o botão A chuta no alto e o B chuta rasteiro. O mesmo vale para o goleiro



DICA: no modo training você poderá aperfeiçoar a defesa, o ataque, os chutes e lançamentos

DICA: na versão japonesa do jogo, você poderá montar a sua própria equipe, com nomes e características

FUTEBOL OLÍMPICO

POWER ESPECIAL

R$ 2,

ATLANTA 96

EM BUSCA DO OURO!

PERFIL
QUEM É QUEM NA SELEÇÃO DE ZAGALLO

HISTÓRIA
O FUTEBOL NOS JOGOS OLÍMPICOS

MAIS:
OS MELHORES VIDEOGAMES EM CAMPO

GRÁTIS: SUPERTABELA
PARA ACOMPANHAR OS JOGOS

NÃO PERCA!! 2 DE JULHO NAS BANCAS

POWER TV

GUERRA NO MUNDO CELESTIAL

Conheça a história de Shurato, o novo herói que está virando mania nacional

Shurato Hidaka e Gae Kuraki eram estudantes colegiais ■ levavam uma vida completamente normal. Até que, certo dia, os dois foram levados para o mundo Celestial. Shurato transformou-se no rei Shura e Gae no rei Yasha, guardiães das forças divinas de Dehva.

Tudo estava calmo no mundo Celestial quando, de repente, Indra, o comandante supremo de todas as forças de Dehva, começou uma rebelião. Indra transformou Vishnu, a deusa da Harmonia, em pedra ■ pôs a culpa em Shurato. Agora Shurato é perseguido por ter traído Vishnu. Até mesmo Gae, seu melhor amigo, tenta matá-lo. Shurato resolve, então, reunir alguns guardiães e invadir o Palácio Celestial para derrotar Indra, salvar Vishnu e, de quebra, limpar seu nome. Após várias lutas, eles chegam até o palácio, derrotam Indra e

Vishnu volta à vida. Mas a guerra não terminou. O povo divino de Asra, sob o comando de Shiva, ■ deusa da destruição, volta depois de 10 mil anos de paz. Para destruí-la Shurato deve encontrar a armadura de Brafma, ■ deus criador, que está no topo de uma montanha. Só assim Shurato terá força suficiente para enfrentar Shiva ■ livrar o mundo Celestial do mal. Esse é o enredo que está fazendo a galera esquecer os Cavaleiros do Zodíaco.

TV Manchete, segunda a sexta-feira, às 19h

OS RANGERS VERMELHO E AMARELO

Na segunda matéria com os heróis da série da TV Globo, conheça Aisha e Rocky

Entrou no lugar de Trini e trocou o mais rápido dos robôs Zord, o Tigre Dente de Sabre, pelo Griffin Thunder Zord, cuja especialidade é lançar bolas de fogo. Os dois robôs, apesar de diferentes, servem para formar a perna e o pé direito do Mega Zord. A Ranger Amarela é vivida pela atriz Karan Jackson que, antes de se tornar uma Power Ranger, era cantora do grupo Krush. Sabendo isso você já pode imaginar qual é o hobby de Aisha, não?

Rocky

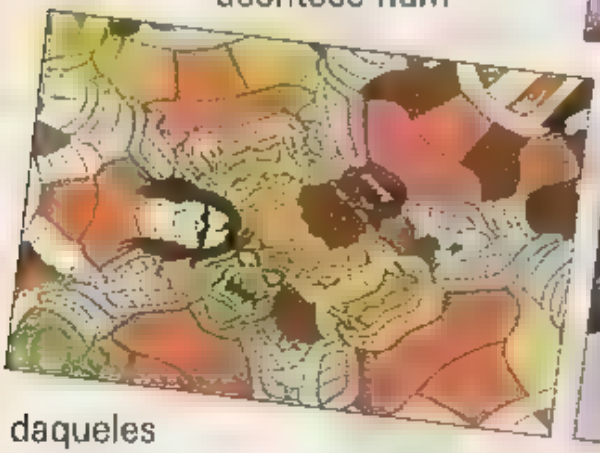
Tornou-se o Ranger Vermelho quando Jason foi para Genebra, na Suíça, representando a Alameda dos Anjos e a América na Conferência Mundial pela Paz. Rocky foi escolhido porque, como Aisha e Adam, já conhecia a identidade dos Power Rangers. Como o 2º no comando do grupo, Rocky assumiu o controle do Dragão Thunder Zord. Enquanto não está combatendo Lord Zed, Rocky ensina artes marciais para crianças.

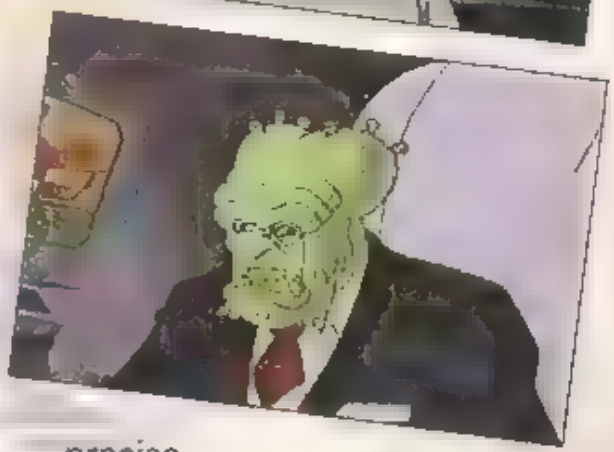
TV Globo, de segunda a sexta-feira às 11h30 e sábados às 12h

O MUTANTE JUSTICEIRO DO ESPORTE

Um campeonato com apenas um time honesto...

Liga de Mutantes foi inspirado nos jogos da Electronic Arts para SNes e Mega Drive, **Mutant League Football** e **Mutant League Hockey**. A história começa quando um terremoto acontece num daqueles dias de estádio lotado. O que ninguém sabia é que embaixo do estádio existia um depósito de lixo tóxico. Todas as pessoas que estavam vendo o jogo e também os jogadores sofrem uma mutação e o único cara que preservava a honestidade no torneio desaparece. Mas seu filho, Bones Justice, resolve lutar contra a sujeira nos esportes. Então, Bones começa a jogar de graça no time Monstros de Midway, o único da liga que não se deixou corromper. Para ganhar a briga, os Monstros precisa conseguir grana e vencer a competição. É claro que isso não vai ser fácil, afinal o negócio dos caras é jogar sujo pra caramba...





SBT, sábado às 10h

Animaniacs em vídeo

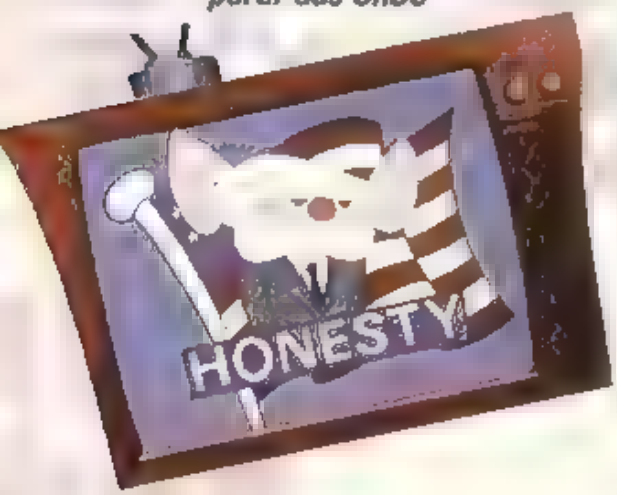
Quem não aguenta esperar um dia inteiro para ver Animaniacs já pode alugar uma das seis fitas disponíveis e se divertir com os irmãos Warner

OS IRMÃOS DO BARULHO

Os irmãos Yakko, Wakko e Dot Warner, a irmã Warner, foram criados em 1930 por um desenhista desconhecido. Quando perceberam que os Warner eram uma encrenca, os executivos do estúdio trancaram os caras na caixa d'água. Por 50 anos eles foram o segredo número um do estúdio. Mas eles escaparam... e estão infernizando a vida de todos no estúdio.

Wakko, Yakko e Dot detonam a paciência de todos no estúdio

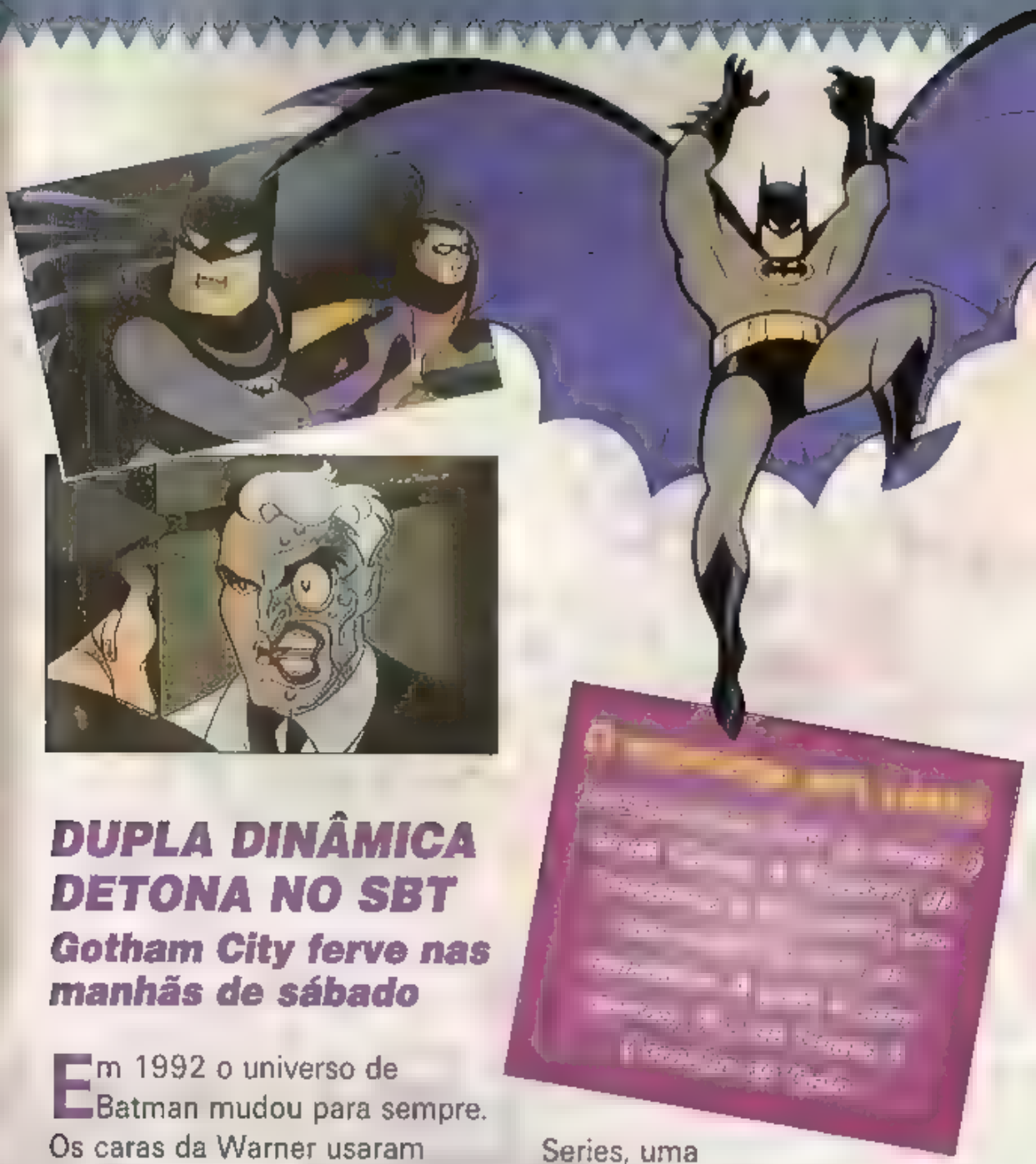
TV Globo, na TV Colosso a partir das 8h30



SÓ PARA ELES

Pinky e Cérebro, resolveram começar uma carreira solo. Não, eles não querem virar super stars, o objetivo ainda é o mesmo: conquistar o mundo. Eles vão continuar tentando, é claro, em um desenho só deles!

TV Globo, sem previsão de estréia



DUPLA DINÂMICA DETONA NO SBT

Gotham City ferve nas manhãs de sábado

Em 1992 o universo de Batman mudou para sempre. Os caras da Warner usaram novas técnicas de animação, começando pelos cenários escuros que acabaram mudando a imagem do homem morcego. Os criadores da série usaram todos os personagens populares e criaram outros novos. O resultado das alterações você vê em Batman - The Animated Series, uma série com muito mais mistério e ação. Batman ■ Robin, que está de roupa nova, vão ter de suar muito mesmo para proteger Gotham City. O menino prodigio vai ter de amassar a fantasia!!

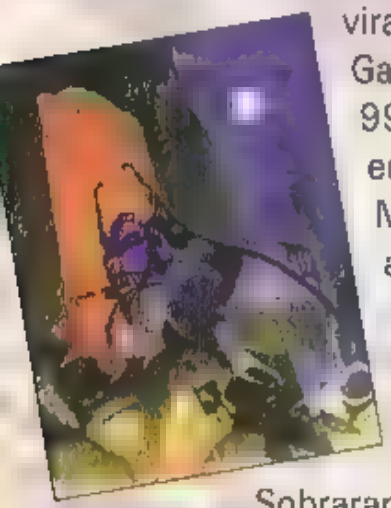
SBT, sábado às 10h30

POWER TV

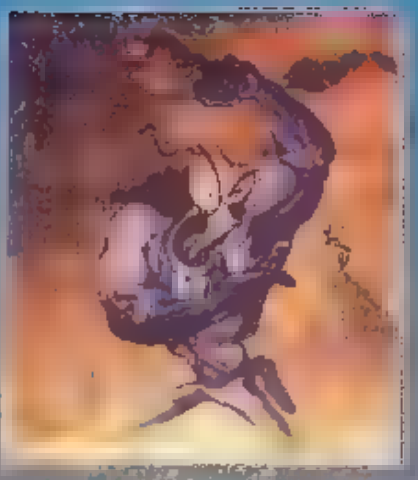
O QUE ROLA NO MUNDO

SUPERESTÁTUAS

Baseado no jogo de videogame, o desenho Gargoyles está fazendo o maior sucesso nas telas de TV dos Estados Unidos. Sabe as estátuas nos parapeitos dos castelos? Quando o sol se põe elas ganham vida e viram os Gargoyles. Até 994 a.C. isso era normal. Mas, por azar, todos os Gargoyles foram destruídos. Todos não!



Sobraram 6 Gargoyles, que só viveriam se o castelo conseguisse alcançar as nuvens. Por sorte um milionário maluco quis desmontar o castelo e montá-lo nas montanhas. Agora, toda vez que o sol se põe, eles voltam à vida. Só que os humanos não estão acostumados. É confusão certa!



JIM É SUCESSO NOS EUA

Certo dia um cientista maluco inventou uma poção para dar superpoderes à rainha má de um planeta distante. Acontece que essa poção escapou da mão do mensageiro e caiu na Terra, em cima de uma pobre minhoca! Agora [illegible]

DISNEY PREPARA DESENHO DO CORCUNDA DE NOTRE DAME

A atriz Demi Moore faz a voz da mocinha no filme

Atenção moçada! A Disney está terminando de preparar o seu mais novo filme: O Corcunda de Notre Dame. O desenho é uma adaptação do livro de Victor Hugo, escritor francês do século XIX. A história rola em torno de Quasimodo, o tal do corcunda. Quando nasceu, Quasimodo foi aprisionado na torre do sino de Notre Dame. Sua única companhia são os Gargoyles (de novo?), estátuas de pedra que, apesar de mortas, ganham vida na presença do corcunda. Quasimodo sonha com a liberdade e, claro que tem mulher no meio, com a cigana Esmeralda. A mocinha, que ganhou a voz de Demi Moore (do filme *Ghost*), costumava dançar nas ruas para ganhar um troco, mas o juiz Claude Frollo resolveu acabar com os ciganos e Esmeralda corre perigo. A única saída para ela é aceitar a ajuda de Quasimodo e se esconder na torre do sino até que Phoebus, um dos guardas de Notre Dame, consiga dar um jeito no juiz. A estréia ainda não foi confirmada.

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Sônia R. Carvalho e Vera Helena M.Gomes

POWER GAME

ANO 1 - Nº 3 - JUNHO DE 1996

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros **Editor Assistente:** Akira Suzuki **Editor de Arte:** Renato A.Yakabe
Diagramação: Fabio Pedersen Pancheri **Assistentes Editoriais:** Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel P. Doutel
Redatora: Ana Luisa Ponsirenas **Consultores:** Ricardo Ponsirenas, Mauricio Pancheri **(jogos)**, Maximillian Winter **(texto)**
Jornalista Responsável: Marcelo Morales

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament **Coordenação de Produção:** Fran Moreira Júnior **Editoração:** Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tognin, Dennis D. F. Arruda, Silvia Janaudis, Fábio Fonseca, Ricardo Vieira,
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado **Assistente de Produção:** Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita **Assistente de Marketing:** Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi **Criação:** Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânio Mara de Oliveira
Gerente de Assinaturas: Vicente Argentino **Circulação Assinaturas:** Fernando Danilevicz
Circulação Bancas: Alberto Villanueva

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade **Assistente:** Adriana Borella **Contatos:** Ana Henriette, Fernando Porrino

Diretor responsável: João Paulo de Jesus Lopes

POWER GAME (ISSN 1413-392X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A.**Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou na distribuidora DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, os últimos 6 edições recolhidos.

SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !

O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !

GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !

Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !

THE Best play Here

Nintendo

PLAYTRONIC

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

Rua Norma Pieruccini Gianotti, 327

Barra Funda - CEP 01137-010

Tel.: (011) 826-0022

Fax: (011) 826-1590

São Paulo - SP

Novidades PROGAMES

Além de encontrar tudo para video games, agora na Progames você também encontra linha completa de cards colecionáveis, card games e softwares Brasoft.
Ligue para nossa central e consulte qual a loja Progames mais próxima de você.

NOVO TELEFONE:
(011)3641-0444

MAGIC
The Gathering

MULTIMÍDIA